Francisco López Orellana

Diseñador Gráfico & UX

PORTAFOLIO















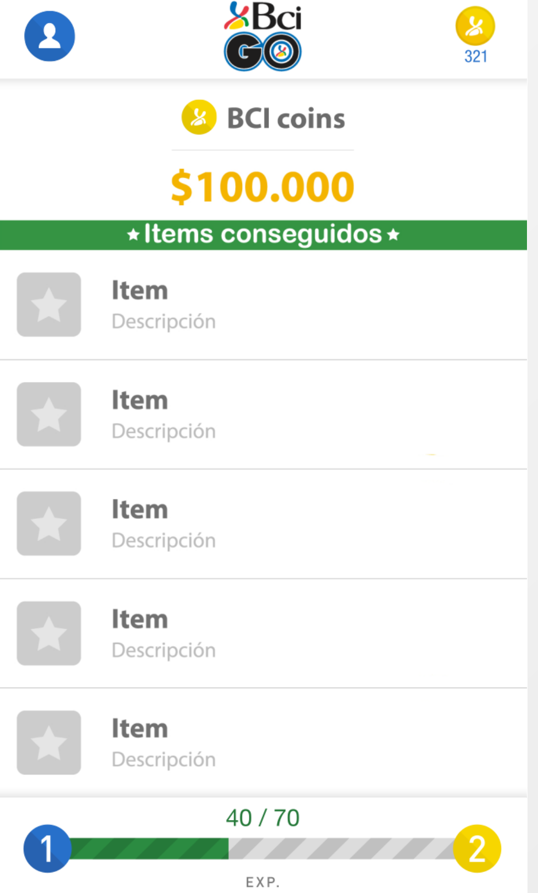


Complementos AR para tarjetas de presentación

No tan sólo diseñé sus UI, sino que además les agregué usos con los casos de usuario en mente. Cada propiedad de cada elemento tiene la buena usabilidad como misión; no es tan sólo estética.

IMPACT

Bci GO
321
Perfil
BCI coins
Inventario
Notificaciones
Cerrar Sesión
40 / 70
1
2
EXP.



Bci GO

UI para una aplicación de realidad aumentada. Stickers deben ser escaneados por empleados del banco, para visualizar videos 3D cuya finalidad es enseñar la ética laboral de la empresa.

IMPACT















Mensajes Logro
Prefiero usar, siempre que se pueda, gráficas y elementos hechos por mí, para evitar que la aplicación se sienta genérica.



Stickers
Sólo muestro 4 de 23 stickers, cada uno con variaciones que pudiera reconocer Vuforia: el programa que genera la realidad aumentada.





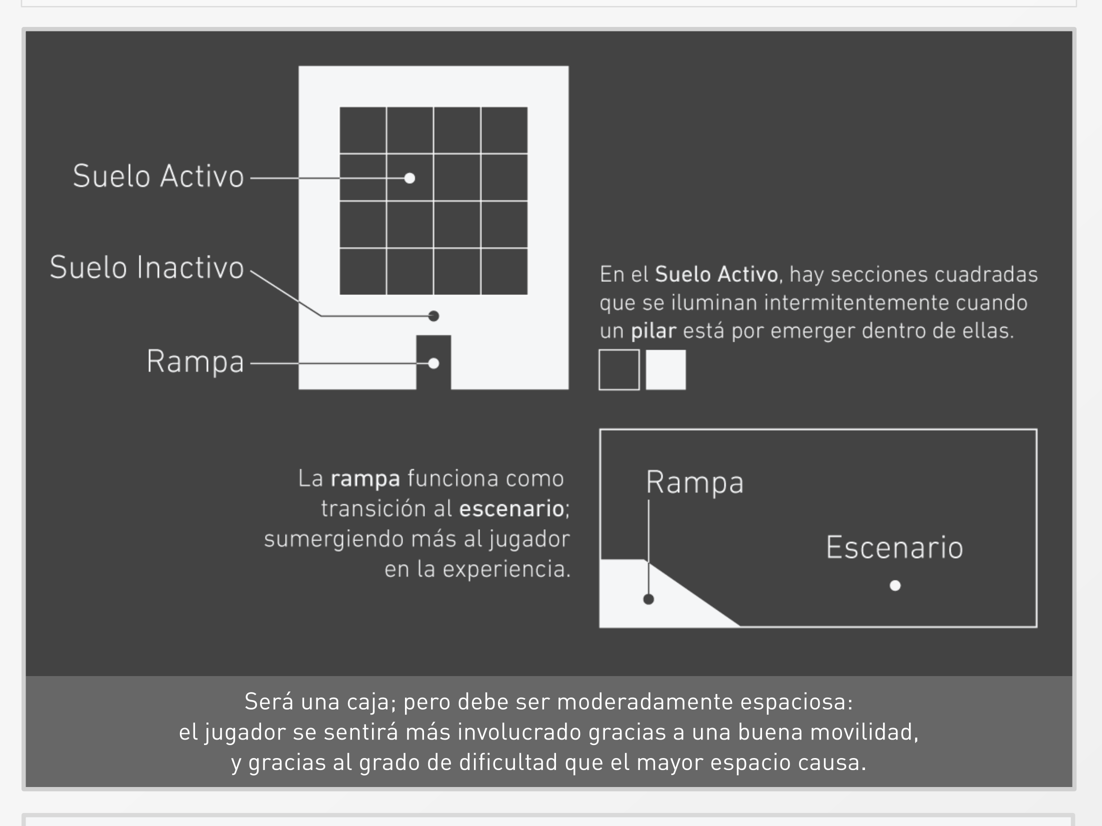


MISIÓN
DOS ESPECIES EN GUERRA:
UNA DE CARNE Y HUESO,
OTRA DE METAL.
TUS ALIADOS HAN CAÍDO:
ERES LA ÚLTIMA ESPERANZA,
PROTEGE EL CETRO DE PODER
CON TODAS TUS FUERZAS
TOMA TU ESCUDO Y BLASTER
PARA COMENZAR

CONTROLES
TELETRANSPORTAR
TOMAR ARMA
DISPARAR

Transformers VR
UI que diseñé y encurvé en Unity (creando un Prefab).
Fue el primer juego VR de la empresa, por lo que tuvo sus defectos. A pesar de ellos, fue un éxito.

Jugabilidad para un juego de pistolas Nerf, en el que cada modelo de pistola tiene su propia etapa (ésta es para una pistola demoledora).

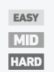




Los pilares de **madera** estarán en la superfcie unos 5 segundos; los de **concreto**, unos 8; los de **metal** y **hielo**, unos 12. Derribarlos dentro de sus tiempos da más puntos.



Cuando se hayan derribado unos **5 pilares**, comienzan a surgir *2 pilares* al mismo tiempo.
Cuando, en total, se hayan derribado **9 pilares**, comienzan a surgir 4 al mismo tiempo.
El juego puede terminar cuando se hayan destruido **10 pilares** (perfect score),
o cuando el **cronómetro termine**. Habría que ir probando con los números.



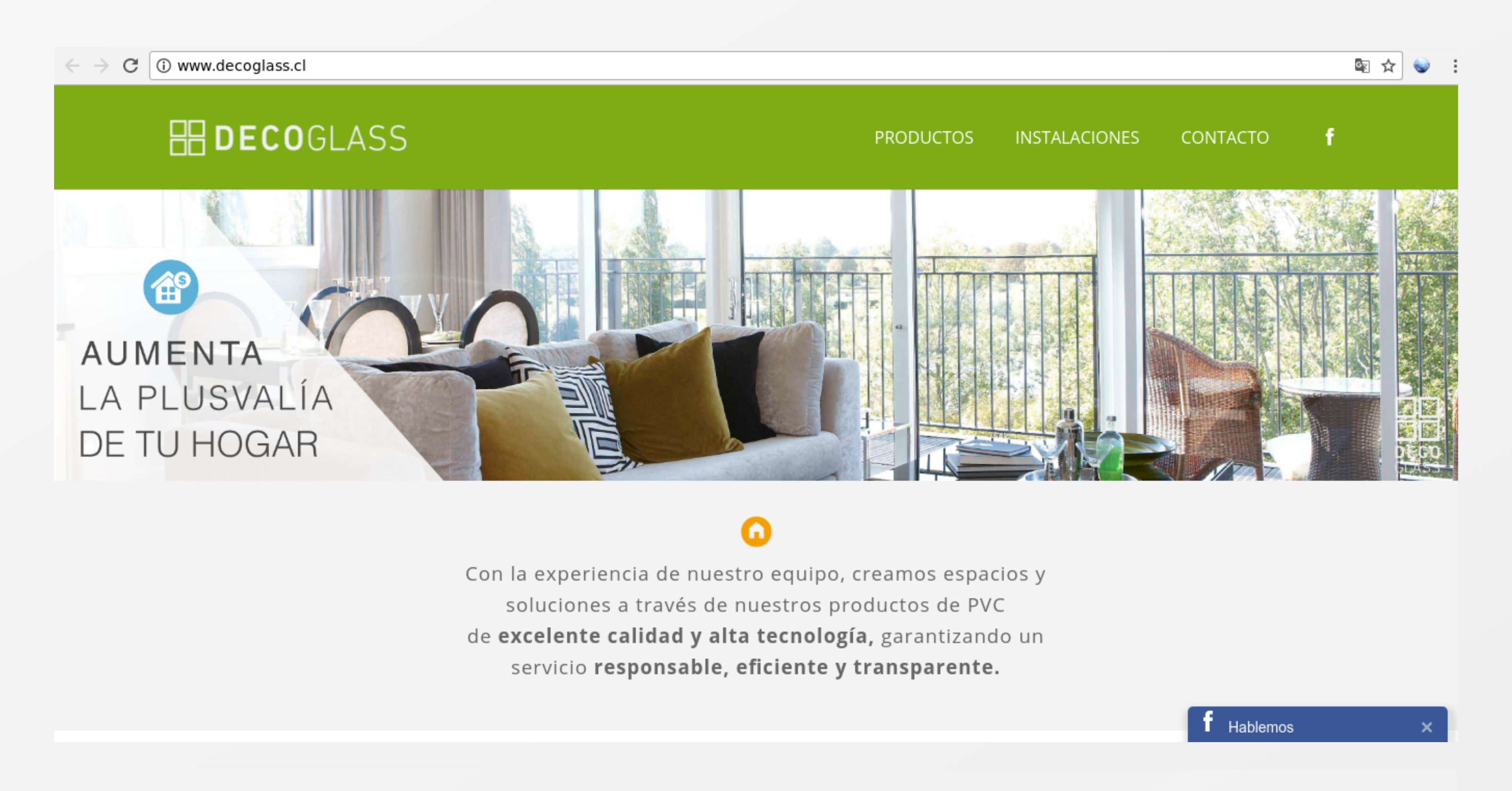
Los puntos débiles hacen que un pilar Hard sea tan débil como un Medium;
y así con Medium e Easy.



Un pilar no puede emerger en el sector donde se encuentre parado el jugador.

Nerf VR

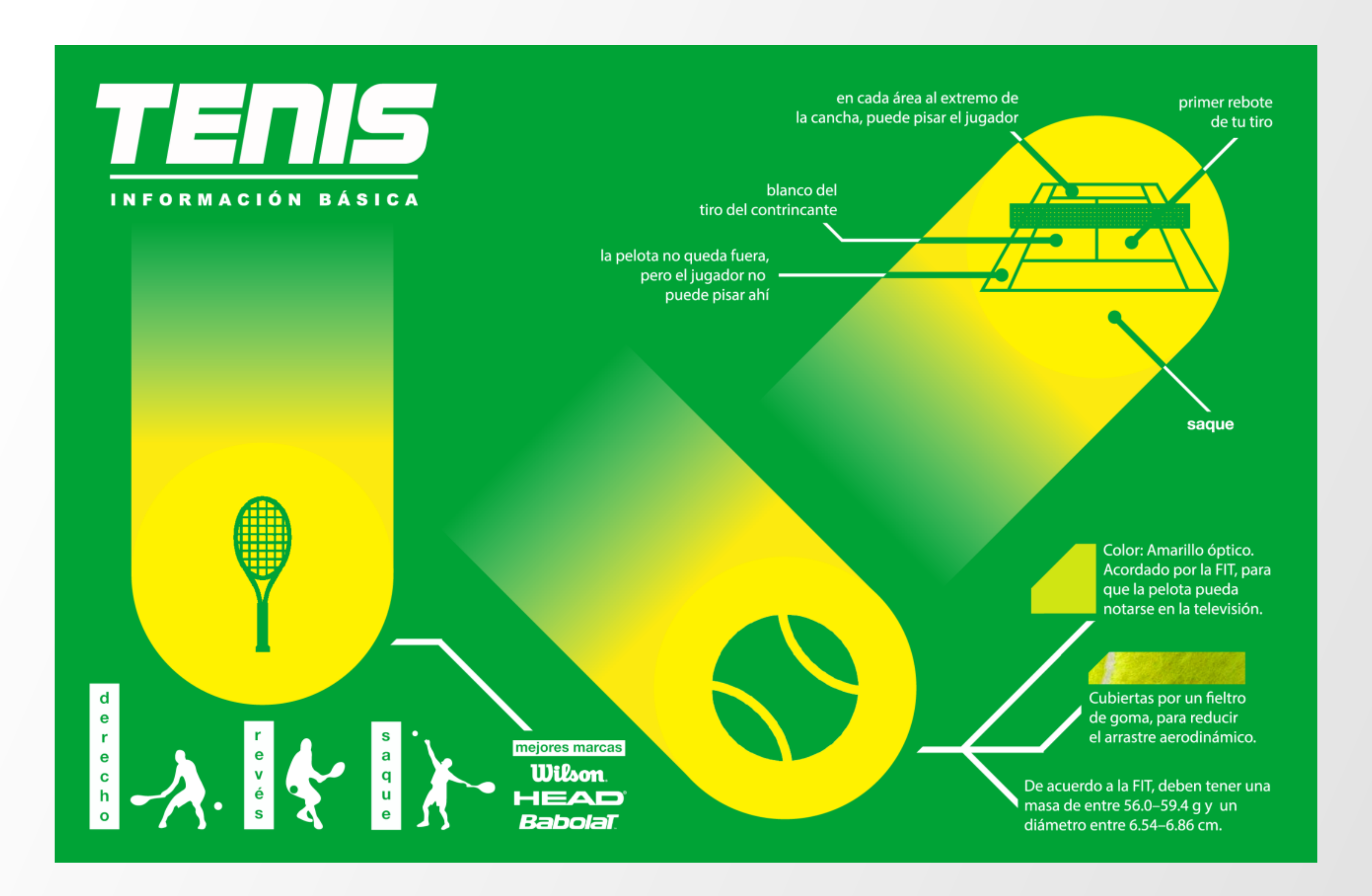
Esta imagen fue hecha para comunicarle a mis compañeros las mecánicas de la etapa que creé. Fue uno de mis aportes creativos. Luego de Transformers, ya fui aprendiendo cómo la usabilidad se traduce en jugabilidad.



www.decoglass.cl

Mi primera página web hecha en WordPress. Con dedicación, descubrí la forma de evitar que se reprodujera un error que impedía la edición y la construcción de la página: estilizando sólamente a través de una hoja de CSS3, no con Visual Composer; y reemplazando unos plugins.
Los informáticos de la empresa no pudieron resolver el bug.

IMPACT



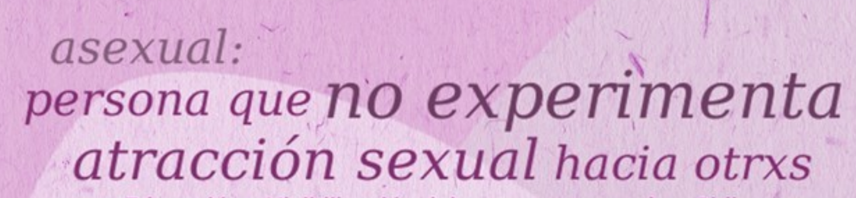
- Evocador
- Llamativo
- Simple
- Evidente



- Limpio
- Eficaz
- Intuitivo

AIEP











www.twitter.com/AsexualesChile/ www.instagram.com/asexualeschile/ www.asexualeschile.tumblr.com/

Si eres parte del espectro asexual, revisa nuestra sección de Información para encontrar vínculos a nuestros grupos privados.

Imagen corporativa y banner de Facebook para la sociedad chilena de asexuales.

FREELANCE